

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

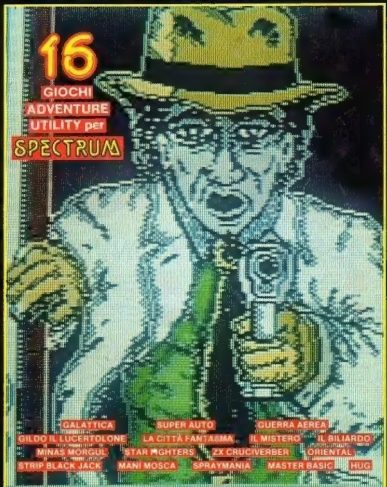
16

GIOCHI

ADVENTURE

UTILITY per

SPECTRUM



GALATTICA

SUPER AUTO

GUERRA AEREA

GILDO IL LUCERTOLONE

LA CITTÀ FANTASMA

IL MISTERO

IL BILIARDO

MINAS MORGUE

STAR FIGHTERS

ZX CRUCIVERBER

ORIENTAL

STRIP BLACK JACK

MANI MOSCA

SPRAYMANIA

MASTER BASIC

HUG

LOAD'N'RUN

la più bella rivista
di programmi su cassetta
offre

GRATIS
UNA SPLENDIDA
MAGLIETTA
a chi si abbona
per 6 o per 12 numeri,
a prezzo scontato!



PIÙ
IN REGALO
SUPERLOAD

una cassetta speciale con tre
favolosi programmi: per
disegnare, per suonare,
per parlare con il
tuo Spectrum



ABBONARSI CONVIENE



dodici numeri con dodici fantastiche
cassette, solo L. 90.000.
Sei numeri, sei cassette L. 50.000



risparmi molti soldi e ricevi
Load'n'Run direttamente a casa prima che
esca in edicola



hai diritto a ricevere in regalo la maglietta
indossata dalla ragazza nella foto e la cassetta
SuperLoad con tre eccezionali programmi



potrai godere della consulenza gratuita della
redazione per informazioni tecniche, novità
di mercato, recensione di tuoi programmi

È PROPRIO UN'OCCASIONE DA NON PERDERE!

per abbonarsi basta inviare (puoi
richiederlo in qualunque ufficio
postale) un vaglia postale ordinario
compilato come qui a fianco indicato
(L. 50.000 per 6 numeri).

Riceverai subito la maglietta e la cassetta
SuperLoad e naturalmente mese per
mese il tuo sempre più ricco
Load'n'Run.

**DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ
SUBIRE PRESTO UN AUMENTO.
PERCHÉ ATTENDERE? CIAO DA
TUTTI NOI DELLA REDAZIONE**

SERVIZIO DEI VAGLIA POSTALI

VAGLIA N° _____ **di L.** _____

L. _____

Pagabile nell'Ufficio _____

Provv. di _____

e favore di _____

C. A. P. _____

Cal. 12/76

VAGLIA N° _____

L. _____

EDIFICAZIONE _____

TEL. 001752175

SOLO L. 50.000 PER SEI NUMERI

SCRIVI QUI IL TUO NOME

INFORMAZIONI AL SERVIZIO



L'immagine di copertina è stata realizzata su Spectrum da Milko Mrsek.

N. 32 - NOVEMBRE 1986

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ SUPER AUTO

■ GALATTICA

■ GILDO
IL LUCERTOLONE

■ LA CITTÀ
FANTASMA

■ IL MISTERO

■ GUERRA AEREA

■ IL BILIARDO

■ STAR FIGHTERS

■ MANI MOSCA

■ MINAS MORGUL

■ ORIENTAL

■ SPRAYMANIA

■ HUG!

■ STRIP
BLACK JACK

■ MASTER BASIC

■ ZX CRUCIVERBER

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (riavvolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



SUPER AUTO (48K)

Un'auto imbottita di droga sta viaggiando nel centro della città. Uno dopo l'altro quattro corrieri, anch'essi a bordo di un'auto, incontrano lo spacciatore per poi fuggire per sempre. Dopo le consegne, anche lo spacciatore sparirà per ripresentarsi in un'altra città e continuare questo sporco giro che conduce alla morte molti ragazzi come te. La tua missione è fermare i corrieri quando e SOLO quando hanno già ritirato la droga ed infine trovare lo spacciatore prima che sfugga per sempre alla legge.

Sei alla guida di un'auto eccezionale che raggiunge velocità incredibili ed è anche in grado di sparare alle altre macchine. Attenzione però: perderai punti se ti scontrerai con... la vita cittadina! Ci sono infatti da rispettare semafori, incroci, passaggi pedonali ed il normale, onesto traffico stradale quotidiano. Occhio anche ai lavori in corso: cerca di guidare con giudizio e molta attenzione: la guida è all'inglese, cioè sulla sinistra!

I tasti sono ridefinibili (opzione 2). Joystick compatibili: Kempston, Protek, Interfaccia 2, Downsway. Testi predefiniti:

S = incremento velocità

A = decremento velocità/retromarcia

J = muove sulla corsia a sinistra

J+K = gira a sinistra di 90°

L = muove sulla corsia a destra

L+K = gira a destra del 90°

K = fuoco. Spara sulle auto

M = mappa si/no

T = fine gioco

Joystick:

su = incremento velocità

giù = decremento velocità/retromarcia

sinistra = muove sulla corsia di



sinistra

sin. + fuoco = gira a sinistra di 90°

destra = muove sulla corsia a destra

des. + fuoco = gira a destra di 90°

fuoco = spara alle auto

Sù, giù, destra, sinistra (S-A-L-J) muovono anche la mappa. Il tasto A serve anche per la retromarcia, ricordatelo! Per girare di 90° tieni conto della velocità. I cambi di marcia vengono eseguiti automaticamente dal prodigioso computer di bordo.

LO SCHERMO: sullo schermo in basso, ecco l'interno spettacolare della tua vettura con contagiri, contachilometri, spie della temperatura e del carburatore. In alto vedi la strada con la tua auto (quella nera). In basso appariranno i punti di penalità che subirai se coinvolgerai macchine innocenti nella tua missione. Vedrai poi il tuo punteggio ed i vari messaggi del gioco, molto importanti per lo svolgimento del gioco.

LE AUTO: tutte le auto del gioco sono nere eccetto queste:

la vettura dello spacciatore

ROSSA

le 4 macchine dei corrieri BLU
le auto da colpire per i punti
MAGENTA

LA MAPPA: con il tasto M vedrai la mappa con la tua posizione (cerchietto lampeggiante). I garage presso i quali eseguire le riparazioni ed i rifornimenti sono indicati da piccole pompe di petrolio. Quattro puntini intorno ad un incrocio indicano il semaforo. Delle frecce segnalano i sensi unici di circolazione. usando i quattro tasti direzione già menzionati puoi vedere altri pezzi della mappa. Gli altri cerchietti sulla mappa indicano i corrieri della droga.

NOMI DELLE VIE: nei messaggi i nomi delle vie hanno la forma lettera-numero, che indica la posizione sulla mappa, se hai, per esempio, il messaggio "auto vista a E9", chiedi la mappa e, vista la tua posizione, dirigi verso E9.

MESSAGGI: sono fondamentali soprattutto perché indicano la posizione dei nemici e le mosse che essi fanno (rileggi bene lo scopo della tua missione).

FERMARE I CORRIERI: per fermarli tutti (tranne lo spacciatore) devi colpirli, sparar loro contro! Otterrai comunque più punti se li investirai da dietro: fallo più volte fino a che l'auto blu esplode. AUTOMOBILI DA PUNTI: sono le auto color magenta. Sistemati dietro di loro e poi spara.

GARAGE: ogni tanto fermati ai garage per la benzina e le riparazioni alla tua super auto, che è un po' delicata.

LIVELLI DI GIOCO: si cambiano con l'opzione 1 del menù. Il livello più facile è il primo.

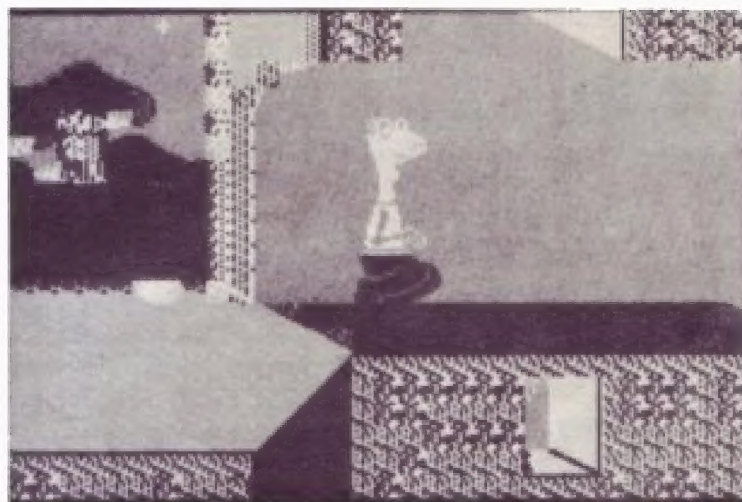
SALVARE I RECORD: può essere fatto dal menù per poi ricaricarli successivamente.

Simpatico ed anche un po' imbranato il nostro Gildo, gli avrà dato alla testa il sole! L'amico lucertolone deve collezionare tutti gli oggetti e le chiavi che trova nel suo buffo andare: gli oggetti stessi gli forniranno dieci indicazioni-traccia che serviranno ad aprire le porte. Solo quando avrà raccolto tutti gli oggetti e le chiavi e quindi aperto tutte le porte Gildo sarà in grado di risolvere il puzzle per il quale va letteralmente matto.

Ricorda, ci sono porte per le quali puoi passare solo se possiedi la chiave (non una qualsiasi) che le apre. Ci sono poi botole per terra (quadrati bianchi) ed altri... pertugi attraverso i quali passi ai piani sotterranei. Per farlo, sistema Gildo proprio sopra di essi e premi ENTER. Per risalire ai piani superiori troverai delle corde con le quali, DA UNA POSIZIONE BEN PRECISA, devi prima premere ENTER e poi K.

Il grosso Gildo gironzola saltellando e muovendo su e giù quel suo gran collo da gallina. Attento alle rane, ai serpentelli ed ai lampi che spesso gli passano all'altezza della testa e che vanno evitati abbassando il collo (premi M). I personaggi che arrivano al livello dei piedi vanno saltati.

In alto sullo schermo c'è la visuale di gioco; in basso, il punteggio, i record, il tempo passato ed i messaggi del gioco. Quando vedi un oggetto (il cui nome è scritto sotto) per prenderlo devi sistemarsi



GILDO IL LUCERTOLONE (48K)

gli Gildo esattamente sopra e saltare. Se premi I avrai l'inventario degli oggetti che possiedi.

Attenzione: in una delle stanze trovi l'indicazione per salvare il gioco. In realtà questo non è possibile su Spectrum, ci vorrebbe il disco. Quindi Load e Save in questo gioco NON sono permessi.

Chicca inattesa: se premi SPACE ti distrarrai con un rilassante "in-

vaders". Più di così... Tasti:

Z = sinistra

X = destra

M = testa bassa

ENTER = salto/prendi oggetto/scendi botola-pertugio

K = sali di un piano

I = inventario oggetti

BREAK = fine gioco

SPACE = invaders

L = DA NON USARE



IL MISTERO (48K)

Sin dai primordi l'uomo teme, sopra ogni altra cosa, l'ignoto, il male, il mistero riguardante ciò che lo attende dopo la morte. Il personaggio più emblematico inventato dalla fantasia umana, quello che rispecchia meglio le nostre

paura, è Satana, simbolo del male e della cattiveria, spauracchio per tutti i peccatori. Ora pensa che bel problema hai tu, visto che il più maligno potente dell'inferno sale, in questo gioco, improvvisamente dagli abissi del suo mondo di dan-

nazione per pronunciare un terribile ultimatum di disperazione e morte rivolto a tutti gli umani.

Solo tu puoi opposti a Satana ed alla sua truppa di esseri malvagi e puoi farlo soltanto riunendo alcuni simboli sacri che ti permetteranno di scacciare gli spiriti infernali dal mondo.

Prima di iniziare la ricerca raccogli tutte le tue riserve di coraggio e di furbizia, perché ti saranno indispensabili.

La tua prima difficoltà sarà quella di collezionare i 4 semi delle carte: solo in seguito a ciò potrai passare al livello successivo. Dovrai quindi collezionare i mistici segni dello zodiaco, poi quelli del planetario. Di volta in volta riconoscerai quali sono i simboli che devi prendere perché, una volta trovati, essi ti appariranno in alto a sinistra sullo schermo. Attento

agli amici di satana che si manifestano in diverse forme, con sembianze animali o umane: sono tutti da uccidere perché al solo contatto con loro perderai energia.

Satana sa che ti avvicini alla vittoria e sarà sempre più spietato. Solo un'arma può sconfiggere il re degli inferi: si tratta di un'oggetto strano, una specie di catenaccio che può anche sembrarti una freccia oppure un fulmine, o una saetta. Man mano che conquisterai i simboli magici entrerà in possesso di quest'arma potentissima. Quando l'arma sarà completa (la vedrai in basso sul video, al centro-sinistra dello schermo) dovrai spararla contro Satana che finalmente ti apparirà sotto la sua gola.

Solo un colpo preciso può ucciderlo! Se riuscirai ad eliminare il demone sarai finalmente il vincitore ed avrai salvato il mondo. Chi

arriverà a fissare lo sguardo di Satana conoscerà il mistero, o sarà posseduto dal demone per sempre.

Guarda lo scenario attentamente: per completare ogni livello, che può essere immaginato come una dimensione della mente attraverso la quale tu vedi il male, devi collezionare alcuni simboli sacri come per esempio i segni zodiacali. Ogni livello superato ti darà una parte dell'arma mortale con la quale uccidere Satana.

Sul video in basso a destra vedrai una barra rossa: indica il livello della tua energia e viene decrementata con il tempo ed al contatto dei demoni mandati da Satana. Attento: vi sono oggetti da prendere che ti restituiscono energie ed altri da evitare perché te le consumano. Sempre a destra vedrai anche un numero che indica i colpi che hai a disposizione per sparare.



IL BILIARDO (48K)

Eccoti un'ottima simulazione del gioco del biliardo con tutte le varianti che si possano immaginare. In pratica il gioco consiste nel mandare le sei bocce numerate nelle buche, usando una palla. Il punteggio dipende dalla buca nella quale mandi la palla e da altri particolari che ti appariranno quando farai i punti.

Tirare la palla non numerata contro le altre palle per mandarle in buca è semplice. Intorno al tavo-



lo c'è una croce che puoi spostare a destra o a sinistra (vedi tasti): la freccia indica che la traiettoria della palla sarà l'unione tra la palla e la croce. Per tirare premi SPACE: a seconda di quanto lo tieni premuto darai forza al tiro, forza che viene visualizzata in una barra che si trova in alto a sinistra dello schermo. Quando lasci il tasto, il tiro parte con la potenza che è indicata da questa barra. Un tiro è considerato nullo se non colpisci

alcuna palla. Dopo 4 tiri nulli finisce il gioco. Quando mandi tutte le palle in buca inizia un turno nuovo, più difficile.

Appena caricato il programma vedrai un menù. Scegliendo le opzioni puoi giocare da solo o con un amico, le buche piccole o con le buche grandi. Scegli anche i tasti (che puoi ridefinire) oppure usa il joystick. Con il comando v puoi apportare delle varianti al gioco; s è lo standard: ogni palla in qual-

Ci sono dei triangoli di puntini che, se presi, aumentano il numero di colpi da sparare.

Attenzione, c'è un oggetto che assomiglia ad un ferro di cavallo il quale, se preso, ti toglie l'ultimo simbolo che avevi trovato.

Una volta che l'arma sarà completa, per armarla dovrai uccidere un certo numero di nemici (demoni). Apparirà quindi un triangolo di zeri: toccalo prima che il diavolo prenda il controllo della situazione e ti annienti. Solo questo sacro simbolo di verità ed onestà ucciderà il malvagio e ci salverà tutti.

Tasti:

O = sinistra

P = destra

A = salto o ribaltamento

X = fuoco

Joystick Kempston, Cursor, Interfaccia 2.



MANI MOSCA

(48K)

di R. Ostdich



Se sei un tipo al quale gli insetti non sono simpatici, puoi allenarti sullo Spectrum (a sterminarli in quantità) cominciando dalle mosche!

Il gioco è veramente originale: consiste nell'inseguire con le mani un moschino svolazzante per tentare di schiacciarlo in un tempo

do vincere la mosca. L'insetto vince anche se riesce a sopravvivere fino allo scadere del tempo. Quando le mani riescono finalmente a schiacciare la mosca, il giocatore che le guida riceve un punteggio corrispondente al tempo rimasto.

Giocando da soli il computer guida le mani, ed il giocatore gui-

siasi buca e con qualsiasi ordine. 1: le palle devono essere mandate in buca in ordine (prima la palla 1, poi la palla 2 etc.). 2: le palle devono essere messe nella loro buca (palla 6 nella buca 6 e così via). Interessante è l'opzione e che ti permette di sistemare una situazione di gioco particolare e poi di provarla.

Premi e, e vedrai il campo con una crocetta. Spostati con i tasti cursore (5/6/7/8) e posizionati sopra la palla che vuoi spostare; ora premi 0 e quindi spostala con gli stessi tasti cursore. Quando è nella posizione che vuoi tu, premi ancora 0. Piazza tutte le palle che vuoi, poi sistemati nel quadrato sul quale è scritto "run" e premi 0: così giocherai quella situazione. Sistemati nel quadrato "reset" e premi 0 per resettare le palle alla posizione iniziale.

Tasti:

BREAK = riporta al menù

z = sinistra

x = destra

SPACE = tiro

All'inizio, nel muovere destra e sinistra ci si imbroglia un pochino perché ogni tanto si invertono, ma poi ci si abitua!

JOYSTICK = Kempston, Cursor, Interfaccia 2.

```

4051 REM B
4060 IF CODE INKEY$=49 THEN LET
g=1: LET N=200: FOR n=1 TO 200:
NEXT n: PAPER 4: INPUT "Rallenta
mento? ";Z: BORDER 4: PAPER 8: G
O TO 4090
4065 IF CODE INKEY$=50 THEN LET
g=2: LET N=2000: GO TO 4090
4070 IF P>0 THEN LET P=(P-1): IF
P=0 THEN PRINT AT 11,0;"
4071 IF P>1000 THEN GO SUB 3041
4072 IF P=0 THEN GO SUB 3047
4080 GO TO 4055
4100 GO SUB 5400: PRINT AT 1,0;"
Ai vostri posti,...": FOR n=1 TO
20000: NEXT n: PRINT "Pronti,..
": FOR n=1 TO 20000: NEXT n: PR
INT FLASH 1;"VIA !!!": BEEP 20,5
000
4110 PRINT AT 0,0;: FOR n=0 TO 3

```

determinato. Il programma è stato ideato per due giocatori, ma è fornito di un'opzione per giocare da soli contro il computer: ironia della sorte, in questo secondo caso la mosca sei tu!

Nel primo caso un giocatore muove la mosca con i tasti: T = alto, Q = basso, A = sinistra, S = destra. Il secondo giocatore muove le mani con: 9, 0, L, ENTER. Il computer provvede a chiudere le mani un attimo dopo aver individuato la presenza della mosca in mezzo ad esse, per simulare gli scarsi riflessi umani. Attenzione però: per ogni colpo non andato a segno le mani diventano più scure, sempre di più, fino a cadere facen-

da il moschino che scappa. Perché la tua fuga sia possibile, devi spostare una crocetta bianca con i tasti: Q, A, O, P quindi premendo il tasto M, devi guidare di colpo la mosca sulla crocetta. Le mani inseguono l'insetto che all'ultimo momento puoi mandare a occupare un'altra posizione; con questa tecnica il computer non può "chiudere" la mosca in un angolo. Giocando da solo, infine, puoi variare la velocità con cui le mani ti inseguiranno: più alto sarà il numero inserito alla domanda "rallentamento", più bassa sarà la velocità delle mani.

Il programma è stato scritto in basic e tradotto in linguaggio

macchina da un programma compilatore che trovi a partire dalla locazione di memoria 60000. Il compilatore deve infatti risiedere in memoria insieme al codice oggetto compilato, pena il non funzionamento del programma.

Il basic accettato da questo compilatore è molto limitato: le espressioni devono essere tra parentesi; non possono essere usati numeri con cifre decimali né istruzioni come SAVE, LOAD, DEF FN etc. Il programma oggetto

prodotto in linguaggio macchina è però notevolmente più veloce del basic; ad esempio per il ciclo FOR ... NEXT da 1 a 20000 alla linea 4100, il basic impiega circa 4 minuti, mentre lo stesso programma, compilato, impiega 1 secondo!



ORIENTAL

di M. Trabisoni
(48K)



Terminato il caricamento si apre il sipario e ti trovi in pieno deserto. Niente paura, verrai subito avvertito di non preoccuparti del caldo o di altri problemi ad esso relativi perché sei perfettamente "adattato" a questo tipo di ambiente (solo per il tempo che trascorrerai in quest'avventura). Ma qual è lo scopo del gioco?

È una delle cose da scoprire... ed ora se vuoi lanciarti in quest'impresa procura di aver coraggio, intraprendenza, curiosità e fantasia. Ma fai presto! C'è qualcuno che ha bisogno di te...

Per muoverti nell'avventura devi usare i soliti comandi: N, S, E ed O per le direzioni. Il programma riconosce inoltre un modesto vocabolario di verbi e sostantivi. La sintassi è composta da VERBO + OGGETTO, molto semplice: dunque non puoi sbagliare a meno che non ti venga in mente di usare parole non riconosciute dal programma.

Il basic del nostro piccolo computer è davvero molto potente: se hai ad esempio una stringa di 20 caratteri e da essa vuoi trarre i caratteri dal quinto al dodicesimo, allo Spectrum è sufficiente per l'istruzione:

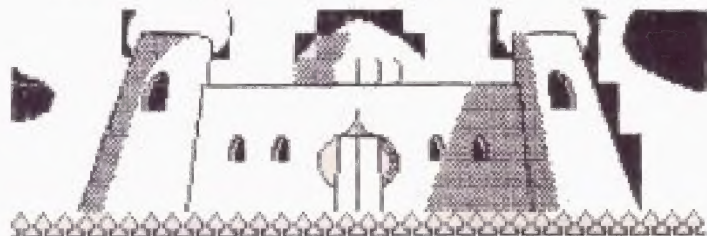
NS = PS (5 TO 12)

dove NS è la stringa che vuoi ottenere e PS è la stringa di potenza. Con la maggior parte dei basic implementati sulle altre macchine invece (come ad esempio il basic del più potente IBM PC); è neces-

```

0210 >REM introd
0220 INPUT "Cosa devo fare?", LI
400 IF r$
0225 IF LEN r$=0 THEN GO TO 220
0230 LET o$=""
0240 IF r$(1 TO 1) <> " " THEN GO
TO 300
0250 IF x=LEN r$ THEN GO TO 220
0260 LET r$=r$(x+1 TO LEN r$)
0280 GO TO 240
0300 PRINT "->";r$
0310 LET x=1
0320 IF r$(x TO x)=" " OR x=LEN
r$ THEN GO TO 350
0330 LET x=x+1
0340 GO TO 320
0350 LET v$=r$(1 TO x)
0360 IF LEN v$>k THEN LET v$=v$(
1 TO k): GO TO 410
0370 IF LEN v$=k THEN GO TO 410
0380 FOR y=LEN v$ TO k-1
0390 LET v$=v$+" "
0400 NEXT y
0410 LET ind=1
0420 IF c$(ind)=v$ THEN GO TO 45
0
0430 IF ind=j THEN PRINT "Scusa,
ma non ti capisco": GO TO 220
0440 LET ind=ind+1: GO TO 420
0450 IF x=LEN r$ THEN GO TO 500
0460 LET x=x+1
0470 IF r$(x TO x) <> " " THEN GO
TO 500
0480 IF x=LEN r$ THEN LET o$=""

```



sario usare tre diverse istruzioni a seconda del risultato che si vuole ottenere: MIDS (n,m, aS) estrae dalla stringa aS i caratteri da n a m; RIGHTS (n, aS) estrae dalla

siringa aS gli ultimi n caratteri; LEFTS (n,aS) estrae dalla siringa aS i primi n caratteri. Istruzioni che sono sintatticamente piuttosto "pesanti" ed antiquate.

Questo magnifico programma contiene due interessantissime utility. Il primo, Microspeack, serve per sintetizzare la propria voce o quella di brani musicali vocali registrati su cassetta, attraverso il piccolo altoparlante dello Spectrum. Per fare questo bisogna prima digitalizzare la voce, e vediamo come: innanzi tutto occorre inserire nel registratore una cassetta contenente il brano parlato o musicale che si vuole sintetizzare; a questo punto, avendo già selezionato il programma-microspeack, si deve scegliere l'opzione numero 1 e quindi rispondere alla domanda della durata del brano (tenendo conto del fatto che la digitalizzazione di un brano di ventotto secondi occupa quasi tutta la RAM disponibile). In seguito, con l'opzione 2 si può ascoltare la sintesi del brano o registrarla con l'opzione 3.

La seconda utility, Microdraw, serve per disegnare, scopiazzare, modificare, creare screens. I tasti sono:

Q = alto
A = basso
O = sinistra
P = destra
M = abilita cancellazione
N = abilita scrittura



UGH! (48K)

di M. Coan



2 = solo spostamenti (con Q,A,O,P)

1 = per tornare a scrivere (dopo il modo 2)

C = esegue un COPY

I = per cambiare INK

9 = per caricare uno screen e

modificarlo

Ø = per salvare uno screen creato o... scopiazzato.

Il programma si chiama Ugh! perché è dedicato ai primitivi, quei nostri antenati che non sapevano né parlare né scrivere.



MASTER BASIC (48K)

Questa fantastica utility permette al tuo Spectrum di trasformarsi in un potente computer, aggiungendo numerosi comandi Basic e conferendogli quella completezza che purtroppo lo Spectrum non ha. Puoi subito notare che i comandi basic (come PRINT, SAVE, LOAD) non dovranno essere battuti premendo un solo tasto. Si dovranno scrivere invece, nel caso dell'istruzione SAVE ad

esempio, prima la S, poi la A, la V, e la E una dopo l'altra. Possiamo scrivere anche in forma abbreviata: basta battere le prime lettere del comando basic seguite da un punto, così come in tabella.

Vediamo come si può editare e correggere qualsiasi listino basic:
EDIT n: edita la linea numero n.
TRUE VIDEO: cancella la linea editata
INVERSE VIDEO: cancella i ca-

ratteri alla destra del cursore.

TASTI CURSORE: spostano il cursore attraverso la linea editata.
DELETE: cancella i caratteri alla sinistra del cursore.

< = : muove il cursore all'inizio della linea editata.

> = : muove il cursore alla fine della linea editata.

◇ : cancella tutti i caratteri del cursore alla fine della linea.

SCREENS: list automatico

OR: fa indietreggiare sullo schermo il list di una linea.

AND: fa avanzare il list di una linea

STOP, NOT, STEP, TO: muovono il cursore "copiatore" attraverso lo schermo.

AT: copia nella parte bassa dello schermo tutto quello che sta a destra del cursore "copiatore".

OVER: sposta il cursore "copiatore" in alto a sinistra sullo schermo.

Con il **MASTERBASIC** si possono ridefinire i tasti da 0 a 9.

KEY n, "comando": dove n è un numero da 0 a 9 e fra le parentesi possiamo scrivere il comando Basic o la linea di programma (max 255 caratteri) che vogliamo far eseguire.

In questo modo se, in **Extendend mode**, premiamo **Symbol Shift** più il relativo numero, otteniamo l'esecuzione del comando.

Esempio: **Key 6, "PRINT A " + CHR\$(13)**

In memoria vi sono già due comandi predeterminati:

VERIFY = "RUN" + CHR\$(13)

VAL\$ = "LOAD"" : RUN" + CHR\$(13)

Per salvare questi comandi da te definiti scrivi:

SAVE "nome" CODE 59956, 2560

Per ricaricarli in futuro, invece, scrivi:

LOAD "nome" CODE

Vediamo ora come formare delle finestre sul video:

WINDOW y, x, c, r: dove x ed y sono le coordinate di partenza, c è il numero delle colonne ed r è quello delle righe.

CURRENT n: dove con n si assegna il numero della finestra in cui verrà visualizzato il list.

FX O,n : finestra dove verrà assegnato il list automatico.

FX I,n : finestra dove saranno segnalati eventuali errori.

TABELLA COMANDI BASIC

A.TTR	CON.TINUE	I.NKEY\$	NE.XT	RE.AD
BE.EP	DA.TA	INP.UT	OP.EN#	RES.TORE
B.IN	D.EF FN	INV.ERSE	OV.ER	RET.URN
BO.RDER	DR.AW	L.EN	PA.PER	R.ND
BR.IGH T	ER.ASE	LI.NE	PA.USE	SA.VE
CH.RS	E.XP	LL.IST	PE.EK	S.CREEN\$
CI.RCLE	FL.ASH	LP.RINT	PL.OT	ST.R\$
CLE.AR	F.ORMAT	LO.AD	P.OINT	T.AB
CL.OSE#	GO S.SUB	ME.RGE	PR.INT	TH.EN
C.ODE	G.O TO	M.OVE	RA.NDOMIZE	U.SR
V.AL\$	VE.RIFY			

FX 2,n: finestra dove verrà visualizzato lo svolgimento del programma.

FX 3, : finestra dove verrà visualizzato il disassemblatore (che analizzeremo più avanti).

CLW n,O : cancella la finestra n.

CLW n,1 : cancella la finestra n e la colora con lo stesso colore dell'INK.

CLW n,2 : inverte il colore del PAPER con quello dell'INK o viceversa.

CLW n, 3 : cancella solo gli attributi.

```
ESEMPIO: 10 BORDER 0
20 CURRENT 0: WINDOW 0,0,
15, 32
30 PAPER 2: INK 7: CLW 0
40 CURRENT 1: WINDOW 0,
32, 22, 32
50 PAPER 1: INK 7: CLOW 0
60 CURRENT 2: WINDOW 15,
0, 7, 32
70 PAPER 7: INK 1: CLW 0
```

MASTERBASIC offre anche 3 diversi tipi di scrittura, richiamabili con **MODE**

MODE n, 1: nella finestra n si può scrivere nel formato 64 colonne (4x8 pixel).

MODE n, 2: resetta al modo normale.

MODE n, 3: i caratteri sono nel formato 8x16 pixel.

MODE n, 4: i caratteri sono nel formato 16x16 pixel.

Nel **MODE n, 4** si possono colorare i caratteri con il comando **STIPPLE n**, dove n = 0:15

Si hanno, inoltre, tre diversi set di caratteri:

FONT 0: abilita lo standard

SPECTRUM.

FONT 1: abilita lo standard BBC.

FONT 2: abilita lo standard CPC 464.

Proseguiamo con altri nuovi comandi:

VDU x: equivale al **PRINT CHR\$(x)**.

INVERT: inverte gli attributi temporanei di **INK** e **PAPER**, o viceversa, dell'intero schermo.

FADE n: cancellando lo schermo, offre strabilianti effetti ottici (a seconda del numero n).

GET O, a, y, x, c, r : copia una porzione di schermo in memoria. a è l'indirizzo di partenza dell'area di memoria da occupare; y è il numero della linea corrispondente all'angolo in alto a sinistra dell'area video; x è il numero della colonna corrispondente all'angolo in basso a destra dell'area video da copiare; c è il numero delle colonne, r è il numero delle righe.

PUT O, a, y, x, c, r: richiama l'area video memorizzata in qualsiasi posizione dello schermo. I parametri sono identici a quelli del comando **GET**.

TRON: abilita la funzione "TRACE" (presente sui migliori computer), durante lo svolgimento del programma.

TROFF: disabilita il "TRACE".
SPEED n: determina la velocità di esecuzione del programma durante la fase di tracing. n è un numero compreso tra 0 e 255.

AUTO n, m: è l'autonumerazione del programma basic, durante la programmazione. n è la linea di partenza; m è la distanza fra una linea e l'altra.

DELETE n, m: cancella un blocco

di linee, dalla numero n, alla numero m.

RESTART n: equivale al "ON ERROR GOTO" degli altri Basic, dove n è il numero della linea in cui si deve saltare, in presenza di un errore. Se l'errore riguarda direttamente l'INTERFACE 1, questo comando è come se non esistesse.

RESTART OFF: disabilita il RESTART n.

PLAY n, l, f, p, c: questo comando produce dei suoni alquanto elaborati. n = 1 genera rumori; n = 0 genera note; l è la lunghezza di ogni passo; f è la frequenza di partenza (per esempio compresa fra 20 e 20.000); p è il numero dei passi; c è il valore di cambio di frequenza per ogni passo.

Prima di utilizzare qualsiasi comando per il suono (PLAY e SOUND) bisogna attivare il Generatore di Suoni Speciali con il comando SON; al termine delle varie esecuzioni si disattiva con SOFF.

SOUND n, a, b, c, d: è più complesso del PLAY. n = 0 cancella il buffer del suono; n = 1 aggiunge nuove informazioni del buffer; a = 0 emette note; a = 1 emette rumore bianco; b è il valore da aggiungere alla frequenza dopo ogni passo; c è il numero di passi; d è il numero di volte in cui viene ripetuta la sequenza.

SREP n: ripete n volte il suono

definito da SOUND

ESEMPIO: 10 SOUND 0,0, 1, 20, 225

20 SREP 1

30 SON

40 MODE 4: STRIPPLE 6:
FONT 2

50 VDU (128 + RND * 15)

60 PAPER RND *: INK 9:

70 GO TO 50

DOKE a, b: equivale a scrivere

POKE a, b 256 * INT (b/256)

POKE a + 1, INT (b/256)

DOWN y, x, a: scrive in una stessa colonna da y a x la stringa a \$

BACKUP: attiva un modesto copiatore di programmi (max 20K bytes).

CALL a: equivale a : RAN-

DOMIZE USR a

PAN O, y: scrolla il video da destra a sinistra, o viceversa, se y è

positivo o negativo. (Non scrolla gli attributi).

SCROLL O, y: scrolla il video dall'alto verso il basso, o viceversa, se y è positivo o negativo.

PANW n, y: fa spostare il contenuto della finestra n come il PAN.

SCROLLW n, y: fa spostare il contenuto della finestra n come lo

SCROLL.

Il disassemblatore si attiva con il comando MON oppure con SPA-

CE + F mentre è in esecuzione il programma. A sinistra sono visibili i registri, in alto l'accumulatore ed il flag (AF) espressi in forma

binaria. A destra è visibile un pez-

zo di memoria con i corrispettivi indirizzi. L'asterisco indica il registro in esame.

SPACE: ritorna al MASTER-BASIC.

R aa: carica nel registro interessato il numero esadecimale (16 bit) "aa".

P: avanza (con l'asterisco) il registro che vuoi cambiare.

L aa bb cc: muove un blocco di memoria. "aa" è il numero dell'indirizzo del blocco di partenza; "bb" è quello dell'indirizzo di partenza dove il blocco deve essere spostato, "cc" è, infine, quello della lunghezza del blocco.

S: carica nella locazione in evidenza il valore C3.

U: riporta al valore iniziale la locazione cambiata dal tasto S.

I aa bb cc: riempie un blocco di memoria che inizia da "aa" lungo "bb" con il valore "cc".

J aa: equivale al RANDOMIZE.

ENTER: fa avanzare il numero degli indirizzi posti sulla destra.

M aa: muove la lettura degli indirizzi a partire dalla locazione aa.

K: fa avanzare l'esecuzione del programma dalla locazione evidenziata.

Nel programma infine, sono stati

aggiunti nove nuovi messaggi dell'errore:

FINESTRA LARGA: il valore impostato nel comando WINDOW è troppo grande.

FINESTRA NULLA: la finestra è praticamente inesistente.

FX inesistente: nel caso del comando FX c'è qualcosa che non va bene.

ERRORE SINT: errore di sintassi.

RISCRIVI: nella linea inserita c'è qualcosa di troppo o qualcosa che manca.

x grande: valore di x troppo grande.

y grande: valore di y troppo grande.

RIFAI FINESTRA: i parametri inseriti in WINDOW sono errati.

PARAMETRI PERSI: il valore del parametro usato non va bene.

ATTENZIONE: con il MASTER-BASIC non è possibile utilizzare i

seguenti comandi BASIC:

CLEAR#; OPEN# 2; CLOSE# 2.





GALATTICA

(48K)

Galattica è il nome dell'astronave con la quale ti proietterai in questo game tridimensionale della grafica fantascientifica.

Ci sono giochi per i quali servono riflessi e velocità di reazione; altri per i quali conta l'astuzia, altri ancora nei quali devi sparare praticamente a tutto ciò che vedi. Con Galattica, dimentica questo genere di approcci perché è un tipo di gioco che fa storia a sé.

Lo scopo è semplice: alcuni invasori si muovono verso la Terra che tu devi difendere ad ogni costo: parti quindi con la tua astronave

immediatamente per neutralizzare i 22 pianeti; basi dei nemici.

La tua navetta spaziale non è attrezzata per i salti nell'iperspazio, così devi tornare sempre all'astronave madre per i trasporti nei 5 sistemi stellari ed anche per rifornirti di carburante o riparare il tuo vettore. Scegli il sistema stellare (tasti Q-alto, A-basso, e poi M-fuoco) e vedrai la tua astronave uscire come una stella che si deforma.

Scegli quindi la stella all'interno del sistema da conquistare. Ci sono stelle di tipo "agricolo", "indu-

striale" e "militare" che sono rispettivamente in difficoltà crescente. Se scegli il sistema di tipo agricolo ti troverai subito al suo interno; se scegli un altro tipo di sistema dovrai prima centrare una grossa ruota spaziale che ti verrà incontro. Solo un centro preciso ti permetterà di passare all'interno!

Le ruote spaziali hanno cinque punte che, se colpite, danno dei punti. È chiaro che non è strettamente necessario colpirle nel cen-



LA CITTÀ FANTASMA

(48K)

Sei in una città fantasma; come tu ci sia arrivato e dove si trovi questa city misteriosa nessuno lo sa (potrebbe anche trattarsi di un sogno, o di un incubo...).

Il tuo obiettivo principale è quello di liberare un personaggio del quale non conosci proprio niente. Nel contempo, per le vie della metropoli malfamata dovrai risolvere problemi di secondaria importanza che possono però farti diventare ricco e che ti serviranno per il tuo scopo finale. Non ci sono strategie fisse o percorsi e sequenze di operazioni precise che portino alla conclusione del gioco: è tutto questione di astuzia, intelligenza e abilità.

LA CITTÀ: la città fantasma è molto complessa; innanzitutto la metropoli è ripartita in quartieri il cui nome (strano, come strano è tutto, del resto) appare sullo schermo in basso a destra; ogni via ha poi un suo nome che appare proprio sui muri della città.

IL PROGRAMMA: una volta caricato, avrai le seguenti opzioni:

- 1 = per giocare
- 2 = per salvare il gioco in una determinata situazione
- 3 = per ricaricare una situazione salvata prima.

Durante il gioco torni al menù con il tasto 6 per poter usare le opzioni 2 e 3. Quando salverai il gioco ti verrà chiesto il numero

della versione così, quando lo ricaricherai, potrai usare la versione che ti serve. Ricorda quel numero.

Nel gioco puoi: camminare a destra o a sinistra; cambiare angolo di vista girandoti di 90° in senso orario o antiorario; entrare da una porta (basta premere ENTER quando ci sei davanti); prendere o depositare un oggetto. Sappi che un oggetto può essere lasciato solo in determinati punti quali mensole, contenitori etc.

Ogni strada ha un suo nome ed ogni porta un numero di riconoscimento. Dietro le porte c'è o una stanza vuota o una stanza contenente "qualcosa" come negozi, sale da gioco, banche, etc. Sono la chiave del gioco, studiale bene!

I PERSONAGGI: gli abitanti della città sono, in genere dei ficciana-



tro ma, se non lo farai, perdi energie!

Una volta dentro devi raggiungere un'apertura, controllata da tre custodi che devi uccidere. Se riuscirai ad attraversare quella porta passerai alla fase successiva.

Ora sei in volo verso la base nemica ed affronti una velocissima flotta aerea. Guarda i due radar a destra e a sinistra dello schermo per vedere la tua posizione e la lo-



ro. È difficilissimo colpire queste specie di aerei ma anche utilissimo per fare punti, per procurarti il carburante e i danni della tua nave. Tieni sempre d'occhio il carburatore, del quale ogni tanto potrai fare rifornimento. Passata questa fase entri nella base nemica: il cunicolo è stretto e ben difeso!

Riconoscerai facilmente il reattore perché è l'ultimo ostacolo prima di un'apertura che rappresenta l'uscita. Se distruggi il reattore il pianeta verrà neutralizzato e l'uscita si aprirà consentendoti la fuga. Puoi passare allora a un altro pianeta e... buona fortuna!

Testi:

ENTER = inizio gioco

B = tastiera

Q = alto

A = basso

O = sinistra

P = destra

M = fuoco

BREAK = pausa

I = fine pausa

F = suono

E = suono nullo

so. A volte ingenuamente ma spesso perché hanno delle brutte intenzioni. Attento ai ladri! Molti personaggi hanno qualcosa di cui tu hai bisogno (qualche oggetto o qualche informazione): ricordati che tutti si possono corrompere con il denaro o con qualche oggetto. Nel corso del gioco non puoi uccidere nessuno però puoi, per esempio, rubare nei negozi (ed anche però essere derubato da qualche simpaticone che passa salutandoti).

La figure delle persone sono solo due: un uomo ed una donna. Gli altri personaggi li distinguerai dalla lettera che si trova proprio sotto di loro. A destra, sotto la città, appare anche il loro nome completo. Ricordati che puoi portare fino a tre oggetti, che vedrai in basso a



sinistra sullo schermo.

LA MONETA: la moneta locale si chiama iride: all'inizio possiedi 2000 iridi con le quali puoi fare acquisti nei negozi, giocare nelle case da gioco, corrompere dei personaggi e così via.

In alto a sinistra sullo schermo vedrai la direzione della prospettiva (nord, sud, est, ovest). È importante, all'inizio, capire bene come muoverti e cercare di costruirti una tua mappa.

Segnati anche i significati delle porte per non ripetere più volte gli stessi errori (attento ci sono stanze da evitare).

Tasti:

Da Z a Symbol S. alternati = cammina a destra/sinistra

ENTER = entra in una porta quando le sei davanti

Da A ad L alternati = cambia prospettiva destra/sinistra

Da Q a P alternati = prendi/lascia oggetti

2-3-7-8-9 = seleziona oggetti presi
1-0-SPACE, CAPS S. = offri oggetti

4 = autorun sì/no

5 = pausa/fine pausa

6 = torna al menù delle opzioni.



GUERRA AEREA (48K)

Sei in piena seconda guerra mondiale e, con il tuo aereo la cui strumentazione è quella dell'epoca, devi abbattere un caccia nemico. Una splendida, difficilissima simulazione per giocare la quale sono fondamentali la comprensione, l'uso ed il perfetto controllo della strumentazione di bordo.

Caricato il programma, scegli i tasti da usare (per lo Spectrum classico e Spectrum Plus) o il joystick. Decidi quindi se iniziare subito la missione (premi "fuoco") o se partire da una posizione precedentemente salvata (premi "giù" e poi "fuoco"). Scegli ora quale dei piloti impersonare muovendoti con i tasti "sù" e "giù" e premendo quindi "fuoco". Apparirà la scheda tecnica del pilota selezionato, in modo che tu sappia esattamente... chi sei! Premi ancora "fuoco" ed avrai il menù con tre possibili alternative di gioco: pratica (per imparare); guerra (per il gioco vero e proprio); combattimento (per imparare ad attaccare il nemico). Fatta la scelta, il gioco inizierà.

PER PARTIRE: disattiva i freni con il tasto B. il colore rosso indica freni-inseriti, quello verde freni-disinseriti. Dai ora potenza al motore e poi premi "basso". Ora hai davanti a te la tua cabina di pilotaggio con tutti gli strumenti: se premi SPACE avrai anche la visuale esterna.

STRUMENTAZIONE DI

BORDO: ripetiamo, è importantissima! Sulla destra hai l'indicatore dei freni e della marcia, sotto il quale c'è l'indicatore dell'olio. Sopra, un cerchio indica la potenza del motore, potenza che ti serve tutta per partire ma che, in seguito, ti converrà usare a metà. Al centro del video ecco due file con tre indicatori rotondi ciascuna.

TANTI INDICATORI

Nella fila in alto vedi, da sinistra: l'indicatore di velocità, la prospettiva dal finestrino, l'indicatore di salita e discesa dell'aereo (freccia su = sali; freccia giù = scendi). Nella fila in basso vedi, da sinistra: l'indicatore di altitudine (2 lancette), il giroscopio (segna il grado di rotta), l'indicatore di spostamento a destra ed a sinistra. Naturalmente ricorda che, se vai troppo violentemente a destra o a sinistra è chiaro che a un certo punto le direzioni si invertono! All'estrema sinistra dello schermo hai, in alto, l'indicatore dei consumi di benzina e, in basso, un indicatore della posizione dell'aereo (alto e basso).



Solo studiando attentamente su questa strumentazione e facendo un po' di allenamento riuscirai a controllare bene il velivolo.

Premendo SPACE hai la visuale esterna con il mirino e, in alto, lo specchio retrovisore. Premendo M vedi la mappa, importantissima per scovare il nemico: premendo N puoi anche avere l'ingrandimento di una sola zona. Premendo G quando, durante il volo, l'indicatore di marcia lampeggia, cambi la marcia.

Tasti Spectrum:

P = muovi su
L = muovi giù
A = muovi a sinistra
S = muovi a destra
SHIFT = fuoco/torna al menù
Z = timone a sinistra
X = timone a destra
Q = incrementa potenza motore
W = decrementa potenza motore
F = colpo d'ata
SPACE = cambia visuale
G = cambia marcia
B = freni si/no
M = mappa
N = ingrandisce la mappa

Tasti Spectrum Plus:

↑ = su
↓ = giù
← = sinistra
→ = destra
: = fuoco



STAR FIGHTERS (48K)

di L. Contoli



Una splendida grafica per un programma che ti terrà inchiodato alla tastiera del tuo Spectrum per parecchie ore. Si tratta di un arcade-game a quattro schermi di gioco, con grafica e personaggi diversi ad ogni schermo. Vediamo passo per passo le varie fasi. Innanzitutto, terminato il caricamento potrai udire un'ottima colonna sonora a due voci simulate; premendo quindi un tasto qualsiasi accederai alla schermata principale di presentazione; premendo un tasto ancora inizierai il gioco. Pa-

rola d'ordine: non correre e non perdere la calma! Nel primo schermo manovrerai un robot cui dovrai far percorrere un breve tracciato: nel farlo dovrai stare attentissimo a non urtare le pareti del percorso e a non toccare gli alieni che ne controllano l'accesso. I tasti per muoverti sono Q, A, N, M rispettivamente per l'alto, basso, sinistra, destra.

Terminato il primo schermo accederai automaticamente al secondo; ti troverai in una stanza controllata da un computer che,

tramite un grosso portale idraulico, tenterà di sbarrarti la strada. Per poter passare il nostro robot dovrà scoprire una combinazione di quattro cifre in 10 unità di tempo, altrimenti perderà una vita. Per prima cosa il robot si porterà automaticamente in posizione ed aspetterà un tuo comando. Tramite il tasto N potrai infatti far partire il cronometro quando sarai pronto; quindi con Q ed A potrai far scorrere i numeri in sequenza crescente o decrescente, a seconda del tasto premuto: prestando orec-

chio ai suoni emessi dal computer, sentirai un beep diverso in corrispondenza della cifra giusta. A questo punto premi M e, se la cifra è quella esatta, passerai a selezionare quella successiva.

Una volta indovinata la combinazione, il portale scorrerà verso l'alto permettendo il passaggio; diversamente, se non sarai riuscito nel tuo intento entro il tempo previsto, dovrai far ripartire il cronometro tramite l'apposito tasto. Il terzo schermo è analogo al primo, anche se graficamente differente; sia lo scopo che i tasti sono comunque gli stessi.

L'unica differenza (sostanziale) è che a coronamento della vittoria in questo schermo, troverai l'astronave con la quale giocare la sfida finale. Nel quarto schermo sarai dunque al comando dell'astronave e dovrai colpire, con un missile teleguidato, il capo alieno (posto in alto sul video) per tre volte, in un tempo massimo di 30 unità di tempo. A renderti più difficile il compito ci sono barriere impenetrabili e alieni che si muovono velocemente intercettando i tuoi missili. Per completare il puntamento è stato creato un effetto inerziale. I tasti da usare sono i soliti e cioè Q per far partire il missile e farlo accelerare; A per farlo decelerare; N per muovere astronave e missile a sinistra; M per muoverli a destra. Vediamo ora alcuni particolari riguardanti la programmazione: il programma è stato ottenuto con l'aiuto di diverse utilities: un compressore di memoria di schermo, un compilatore basic, una gestione degli sprites ed altre ancora, minori. La gestione degli sprites non crea problemi se usata correttamente: gli sprites sono infatti indipendenti dal basic in quanto gestiti da routines in l/m che vengono richiamate a intervalli, una volta abilitato il MODO 2 di INTERRUPT dello Z80. Per disattivarli, una volta breakkato il programma è necessario dare il comando RANDOMIZE USR OFF; in questo modo potrai vedere il listato senza interferenze. In seguito, per far ripartire il programma correttamente dovrai dare in modo diretto l'istruzione RESTORE seguita da GOTO1



MINAS MORGUL

(48K) di S. Tempra



Minas Morgul è un'avventura che si rifà, per ambientazioni, al filone della letteratura fantasi-eroica.

Scopo del gioco è salvare la tua sposa Matilda, rapita da un nero Nazgul nel giorno stesso del vostro matrimonio, delle grinfie dell'Oscurò Signore. Per riuscire nell'impresa è necessaria una certa abilità e tanta astuzia. Tutte le informazioni indispensabili per superare ostacoli in apparenza invalicabili verranno trovate lungo il cammino... da chi le saprà vedere.

L'impresa è certo ardua ma non sarai lasciato completamente a te stesso; potrai infatti rinvenire, nell'oscuro maniero, le magie lasciate dal Bianco Coniglio proprio nell'eventualità che un eroe come te ne avesse bisogno nella lotta contro il Nemico.

Lo schermo si presenta diviso in

due finestre: in quella superiore appariranno le descrizioni dei luoghi ed i messaggi, che verranno visualizzati volta per volta in risposta ai messaggi spediti in input. In quella inferiore, più piccola, agisce l'editor di linea per l'input; in questa finestra sono disegnati dei draghetti che si soffiano l'un l'altro il fuoco delle fauci.

tine che scandisce la tastiera ed accetta solo le key utili ovvero: tutti i tasti alfabetici (A..Z);

Ø (senza shift) per delete;
9 per entrare-uscire dal modo pausa;
8 ritorna l'ultima frase in input sempre che non sia stato prima premuto un carattere diverso;
7 (con o senza shift) per l'apostrofo.

Le direzioni possibili sono: SUD; EST; NORD; OVEST. In input diretto oppure con la sintassi: VAI A (direzione). In input esclusivamente diretto alle direzioni: SU; GIÙ. I verbi a disposizione sono invece i soliti usati nelle avventure. Comandi particolari: MEMORIZZA per salvare su nastro la situazione del gioco corrente e RESTORE per ricaricare una situazione di gioco precedentemente

```

MINAS MORGUL ..IL MANIERO DEL
SUO OSCURO SIGNORE !!!!! GO SU
B 100
6125 PAUSE Ø: LET A$="A QUANTO P
ARE IL TUO IDILLIO SI E' GIA' S
PEZZATO ...MA...NIENTE PAURA
RAGIONA CON CALMA E RITROVER
AI LA TUA AMATA MATILDA !!!!
BUONA FORTUNA...": G
O SUB 100
6127 PAUSE Ø: LET A$="ATTENTO A

```

salvata. Alcuni verbi sono accettati solo con particolari sintassi: NUOTA A (direzione); ENTRA, dato direttamente, oppure ENTRA IN (NEL). Le frasi vanno scritte in modo completo e corretto, ad es. SPOSTA IL SASSO CON IL (COL) BASTONE verrà accettata come frase corretta mentre non verrà accettata SPOSTA SASSO CON BASTONE. Si può entrare in modo pausa ogni qual volta si desideri inter-

L'editor è costituito da una rou-

rompere momentaneamente il gioco, in quanto così si arresta il passare del tempo e quindi il consumarsi delle energie del nostro eroe. Entrando in modo pausa si perde il messaggio scritto in input e si cancella la finestra di output. Viene infatti visualizzato in questo frangente Pipis, un simpatico amichetto che svolazzerà per lo schermo tenendoti compagnia.

Pur essendo lungo e complesso, il listato di questa avventura si presenta in maniera relativamente

facile da analizzare: tutto il programma è infatti guidato e diretto dalla MASTER ROUTINE che inizia a linea 5000. Questa effettua la visualizzazione del commento del luogo corrente e quindi chiama la routine di input che costituisce l'editor di linea.

Essa a sua volta richiama varie subroutine di servizio e in particolare la routine enter (lanciata dalla pressione del tasto ENTER) che analizza la stringa di input dopo averla filtrata per eliminare i

blank eccedenti, passando il controllo (a seconda dei casi) o alla routine move (se è stato richiesto uno spostamento) o alla routine del verbo invocato.

Eseguita, se possibile, l'azione richiesta, il controllo torna alla MASTER ROUTINE che ripete l'algoritmo sino al presentarsi di particolari eventualità: il felice esito dell'avventura; la morte per esaurimento dell'energia dello sventurato eroe; la morte violenta dell'eroe stesso.



(16K)

di M. Rigoni

SPRAY MANIA



Tieniti forte! Questo è un gioco con gli sprites che viaggiano a più di 100 all'ora! Il tuo scopo è

distruggere con la pistola a spruzzo i vari oggetti che appaiono sullo schermo. Ogni oggetto può essere distrutto soltanto spruzzandogli contro il tipo di spray adeguato. Lo spray giusto potrai prelevarlo passando con la pistola a spruzzo sopra l'oggetto in questione, visualizzato in basso sullo schermo.

Il gioco è diviso in rounds di 60 secondi, passati i quali si cambia di livello. Ogni tanto potrebbe apparire un bonus, e se riesci a centrarlo hai diritto a duecentocinquanta punti extra.

I tasti per giocare sono:
Q = alto O = sinistra
Z = basso P = destra

Symbol Shift = sparo
Prima fila di tasti = pausa

Il computer è sempre lo Spectrum, ma il tuo avversario a black jack è, questa volta, Isabella, una splendida ragazza che pensa solo a spogliarti dei tuoi quattrini. Le regole del gioco sono molto semplici. Devi avvicinarti al 21 il più possibile senza però sballare (cioè non devi superare un punteggio di 21). Tieni presente che l'asso vale 1 o 11 punti (a tua scelta) e le figure (J, Q, K) sempre 10 punti. Se vinci la mano ed hai puntato almeno 500 dollari, Isabella spegnerà la luce e si toglierà un indumento. Se lo rimetterà invece se perdi (sempre con puntata superiore a 500 dollari). Capisci dunque che puntare di meno significa giocare solo a dollari!

Le tue carte sono quelle in basso a destra: Isabella gioca con quelle



STRIP BLACK JACK (48K)

di M. Resinanti

```
10>GO SUB 3280
12 GO SUB 6030
15 GO SUB 7007
20 CLS : LET r1=0: LET w$=""
30 LET c=8: LET c1=0: LET sl=6
687: LET s$="": LET nr=0: LET nv
```

in alto. Una carta della ragazza è coperta, quindi sappiti regolare e cerca di capire se il punteggio che

hai per il momento ottenuto è sufficiente, o se è meglio rischiare chiedendo un'altra carta. All'inizio



ZX CRUCIVERBER

(48K)

di M. Morchio

Vuoi far da te i tuoi cruciverba? Ora puoi.

Il programma è sostanzialmente un editor di schemi di parole incrociate, con possibilità di giocare gli schemi stessi, che possono essere memorizzati su nastro.

Si divide in tre sezioni, oltre al Main Menu: 1) Creazione Cruciverba, 2) Gioco, 3) Operazioni con il registratore.

Durante la fase 1, accessibile dall'opzione C del menù, vengono chieste le dimensioni della griglia, che possono variare da 1 a 19 per la X e da 1 a 31 per la Y.

Viene quindi stampata la griglia, con un cursore lampeggiante che si sposta nelle quattro direzioni con i tasti cursore (5,6,7,8); qualsiasi sia la posizione del cursore sono disponibili le seguenti opzioni, accessibili dai tasti 1,0,O,V,S: 1) la casella puntata dal cursore è riempita con un qua-

```

4000 REM SAVE DATA
4020 LET PK1=PEEK 23635 LET PK2
=PEEK 23636 POKE 23635,PEEK 236
27 POKE 23636,PEEK 23628 SAVE
" DATA CRUCIV" POKE 23635,PK1
POKE 23636,PK2
4030 GO TO 30
4500 REM LOAD DATA
4510 PRINT #0,AT 0,0,"POSIZIONA
IL NASTRO PRIMA DEI DATI E FAL
LO PARTIRE" MERGE " DATA CRUCIV
"
4520 GO TO 30
8000 REM NOTA CH
8010 POKE 23606,0 POKE 23607,60
: RETURN
9000 REM CRUCICHI
9010 POKE 23606,87 POKE 23607,2

```

drato nero; 0) la casella torna allo stato iniziale cioè bianca; O) si può inserire in senso orizzontale una serie di caratteri, interrompendo l'inserimento col tasto ENTER o raggiungendo il bordo della griglia; V) come sopra, per serie di caratteri verticali; S) si passa alla fase di editing delle definizioni.

In fase editing delle definizioni è

evidenziata una parola orizzontale o verticale nello schema e ne viene chiesta la definizione, della quale verrà chiesta ulteriore conferma, non essendo queste più modificabili direttamente.

Si procede a chiedere le definizioni per tutte le parole dello schema (per le parole delle quali

(segue a pag. 18)



riguadagnare il denaro perso. Un ultimo consiglio: man mano che vinci Isabella sarà sempre più svestita, ma non l'incantare a guardarla, concentrati sul gioco!

Per rendere incomprensibile il suo programma basic, l'autore ha cambiato tutti i numeri presenti nel listino con altri casuali. Ma come è possibile allora che tutto funzioni? Semplice! ciò è dovuto al

forma di caratteri ASCII a noi comprensibili, viene ignorata dal computer durante l'esecuzione del programma; la seconda è in un formato binario in cinque bytes, che vengono letti ed interpretati dal sistema operativo. Modificando quindi solo i caratteri ASCII dopo aver introdotto la linea (operazione possibile con un monitor o un programma appositamente stu-

```

611 PRINT AT 7,73) PAPER 8; INK
8;"Carta?": BEEP 776,6
620 FOR g=8 TO 444: LET i$=INKE
Y$
640 IF i$="s" OR i$="S" THEN FO
R n=4 TO 4: PRINT AT n,65;"
": NEXT n: GO TO 636

```

disponi di 2500 dollari, ma stai attento che in condizioni critiche è meglio puntare poco per cercare di

fatto che in una linea di programma lo spectrum memorizza i numeri due volte: la prima, sotto

diato) il computer può continuare a far girare il programma correttamente.

INCHIESTA LETTORI

LOAD'N'RUN 1986



Il tuo consiglio può esserci molto utile perché Load'n'Run sia sempre più rispondente ai tuoi gusti, alle tue aspettative, ai tuoi desideri. Compila con sincerità il questionario e spediscilo (corredato del tuo nome ed indirizzo solo se vuoi) a Load'n'Run, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano. Grazie!

Ciao, quanti anni hai?

Dove vivi?

nord centro sud

città provincia

Studi o lavori?

Da quanto tempo leggi Load'n'Run?

Lo compri sempre?

SI NO

Se no, come mai?

Compri altre riviste su cassetta per Spectrum?

SI NO

Se si, quali?

Quali programmi preferisci?

arcade avventure musicali

simulazione utility sport

altro _____

Indica qualche programma di Load che ti è piaciuto particolarmente

Quali invece non ti sono piaciuti proprio?

Ti interessano le recensioni dei giochi famosi prodotti dalle grandi case per lo Spectrum?

SI NO

Ti interesserebbe un corso di Linguaggio Macchina?

SI NO

Hai mai provato ad inventare un programma tutto tuo?

SI NO

Indica tre programmi che vorresti vedere presto pubblicati sulla rivista

Ritieni utili i commenti ai listati dei programmi pubblicati?

SI NO

Cosa manca secondo te su Load'n'Run?

Hai problemi di caricamento con le cassette?

SI NO

Ti piace partecipare ai concorsi con premi?

SI NO

Hai altri hobby oltre al computer? Quali?

Hai intenzione di comprare un altro computer o di sostituire il tuo Spectrum?

SI NO

Se si, con quale macchina?

Qual è la tua critica più feroce a Load'n'Run?

E il miglior complimento?

Hai qualche suggerimento da darci?

Se dovessi dare un voto di merito da 0 a 10 alla rivista, che voto daresti?

**SCRIVI QUI
IL TUO NOME
(solo se vuoi)**

NOME _____ COGNOME _____

VIA _____ CITTÀ _____

(invia una fotocopia se non vuoi ritagliare)

L'HARDWARE

PER IL TUO COMPUTER

CHIEDI IN EDICOLA

Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

COMPUTERSOUND
ECCEZIONALE NOVITÀ

PROGETTO
MIDI



SPECTRUM
SOUND
LIGHTS

RTX
COMANDO
RADIO

EPROM
PROGRAM

GUITAR



RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

32



Per caricare dare Load " "

SOMMARIO

LATO A:

- PRESENTAZIONE
- SUPER AUTO
- GILDO
- IL MISTERO
- BILLARDO
- MANI MOSCA
- ORIENTAL
- HUGI
- MASTER BASIC

LATO B:

- GALATTICA
- CITTÀ FANTASMA
- GUERRA AEREA
- STAR FIGHTERS
- MINAS MORGUL
- SPRAYMANIA
- STRIP BLACK JACK
- ZX CRUCIVERBER

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA'

LOAD'N'RUN

(segue da pag. 15)

non si danno definizioni, ad es. quelle lunghe solo una lettera basta rispondere ENTER alla richiesta "Definizione?").

Terminata anche questa fase, si torna al Main Menu, nel quale si sono rese disponibili le opzioni Salva e Gioca.

Con l'opzione Gioca la griglia viene nuovamente visualizzata e vengono stampati solo i quadratini neri al suo interno. Col solito cursore lampeggiante ci si sposta al suo interno, ma ora le opzioni (che si sono ridotte a O,V,S) sono accessibili solo se il cursore si trova all'inizio di una parola, orizzontale o verticale.

La funzione O evidenzia i caratteri che dovranno ospitare la parola e dà tre possibilità: Definizione, Inserimento e Return. La funzione D fornisce in linea 24 la definizione relativa alla parola puntata, la I permette di inserire la soluzione e la R permette di tornare al cursore in caso non si sappia rispondere alla definizione.

La funzione V del cursore opera come la O, ma per le parole in Verticale; la funzione S interrompe il gioco e evidenzia gli eventuali errori commessi nel compilare la griglia, tornando infine al Main Menu. L'opzione del M.M.L. permette di caricare i dati relativi a una qualsiasi griglia precedentemente memorizzata coll'opzione S.

Il programma è abbastanza semplice; l'unica sezione che merita una spiegazione è la parte dedicata alla gestione del registratore. La routine utilizzata consente di salvare contemporaneamente come PROGRAM tutte le variabili. Il trucco consiste nell'agire sui puntatori di sistema così da far coincidere PROG (che punta l'inizio del programma basic) con il puntatore d'inizio dell'area variabili (VARS), così da ridurre la lunghezza del programma alle sole variabili.

Se vuoi buttarti subito a risolvere un super cruciverba, immediatamente dopo il programma trovi un file di dati dimostrativo da caricare con l'opzione L del menù principale.



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUOR@TERRA.COM